

Regelwerk

Strike Force Oldenburg (SFO), Tactical Wookies 501(TW)

Gelände: "Bermuda Beach" Apener Straße 29, 26655 Westerstede

Gelände: „Wookieland“ Schafweg, 26188 Edewecht

1. Joulgrenzen

- a. Maschinengewehr => max. 0,5 Joul
- b. Pistolen, Revolver & Kurzwaffen => max. 1,2 Joul
- c. Sturmgewehr, Pumpgun & SMG => max. 1,8 Joul
- d. DMR(Einschränkung beachten) => max. 2,3 Joul
- e. Scharfschützengewehr(Boltaction) => max. 3,3 Joul

Bei Unklarheit der Einstufung einer Waffe kontaktiert uns vor dem Eventtag.

2. Sicherheitsabstände

- a. Leistung der Waffe in Joul mal 10.
- b. Beispiele: 0,5J =5m ; 1,2J=12m ; 3J=30m

3. Waffenbeschränkungen

- a. Eine Waffe gilt als DMR wenn sie eine mindestlänge von 100cm, eine Innenlauflänge von mindestens 50cm und ein Zielfernrohr aufweist.
- b. Das Vollautomatische Schießen ist nur für Waffen mit maximal 0,5 Joul erlaubt.
- c. Waffensysteme die mit HPA (Pressluft) oder CO2(An Regulator) betrieben werden sind vor Spielbeginn bei der Orga vorzuzeigen.
- d. Wir behalten uns vor bei begründeter Problematik oder begründetem Bedenken Waffen nicht zum Spiel zuzulassen.

4. Bang Regel

- a. Auf unserem Gelände gibt es keine „Bang Regel“. Die Sicherheitsabstände sind einzuhalten. Bei Distanzen unter dem minimalabstand der mitgeführten/verwendeten Waffen sind Nahkampfwaffen wie Gummimesser, Schaumpolsterwaffen(Larpbedarf) oder Nerfguns zu verwenden.

5. Hit

- a. Ein Spieler gilt als „Hit“ wenn er am Körper, an der Kleidung oder an der am Körper getragenen Ausrüstung(Weste, Rucksack, Zweitwaffe, etc.) von einer oder mehreren BBs getroffen wird. Dies muss durch den lauten Ausruf „Hit“ preisgegeben werden. Ein Treffer an der aktuell verwendeten Waffe führt zu einem simulierten Waffenausfall. Dieses muss durch den lauten Ausruf "Waffentreffer" preisgegeben werden. Die ausgefallene Waffe kann bis zum nächsten Respawn nicht mehr verwendet werden. Jetzt muss der Spieler zu einer Ersatzwaffe (Backup, 2. Primärwaffe, Nahkampfwaffe) wechseln. Hat er keine Ersatzwaffe gilt er als Hit. Ist ein Spieler Hit muss er ein Stoffstück(Warnweste oder Tuch) in Rot, Orange oder Gelb Anziehen oder am Kopf befestigen bis er an seinem Spawnpunkt angekommen ist.

6. Munition

- a. Auf dem gesamten Gelände dürfen ausschließlich Bio BB verwendet werden. Ausnahme sind Scharfschützengewehre. Diese dürfen BBs aus Kunststoff mit einem Gewicht von mindestens 0,40g und in den Farben Olive, Braun, Dunkelgrau und Schwarz verwenden.

7. Altersbeschränkungen

- a. Mindestalter zur Spielteilnahme ist 14Jahre.
- b. Alter 14-16 Jahre: Vollgesichtsschutz, Elternerlaubniss und Waffen mit max. 0,5Joul
- c. Alter 16-18 Jahre: Elternerlaubniss und Waffen mit max. 0,5J

8. Ausrüstungsvorschriften

- a. Das Tragen von festem/geeignetem Schuhwerk ist Pflicht.
- b. Das Tragen einer für Softair geeigneten Schutzbrille/Maske ist auf dem Spielfeld dauerhaft Pflicht. Diese darf nur in der Main-Savezone am Parkplatz sowie auf dem Parkplatz abgenommen werden.

9. Verbotene Gegenstände

- a. Pyrotechnische Effekt
- b. Knallgranaten(z.B. Thunder-B)
- c. Waffen montierte Taschenlampen, Laser und Nachtsichtgeräte. Ausgenommen sind funktionsunfähige Dekoartikel.
- d. Gegenstände die gegen das deutsche Gesetz verstoßen.

10. Verbotene Kleidung

- a. Kleidung und Uniformen des 1. & 2. Weltkrieges und umliegende Zeiträume
- b. Jegliche militärische Rangabzeichen
- c. Patches, Aufnäher oder Gegenstände mit Verfassungswidrigen oder in Deutschland verbotenen Symbolen.

11. Regelverstöße

- a. Verstöße gegen das Regelwerk werden mit Verwarnungen geahndet. Bei wiederholter Verwarnung oder schweren Verstößen wird ein zeitlicher oder dauerhafter Spielfeldverweis ausgesprochen.